PC Engine

ハイグレネーダー
HIGH GRENADIER

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL 03-3268-1158

このたびは、日本テレネットのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は、大切に保管してください。

●セット時の注意

スイッチを入れたまま、カードを出し入れしない。

①まずINTERFACE UNITとCD・ROM²、PC Engineが正しく接続されているかどうか確認してください。

②CD-ROMディスクを楽しむためには、システムカードが必要です。CD-ROMディスクをCD・ROM²に、システムカードをPC Engine本体にしっかり差し込んだのちに、INTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチを入れてください。

③また、PC Engine本体のスイッチを入れたままシステムカードの抜き差しを行うと、PC Engine本体及びINTERFACE UNITの故障の原因になりますので、絶対に行わないでください。

④CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトルなどが記されている面)が上になるようにCD・ROM²にセッティングしてください。

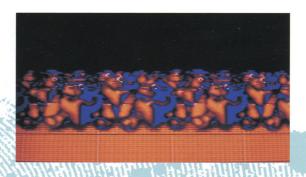
⑤CD-ROM²システムが正常に作動している場合は、左のような画面が最初に表示されます。この画面が表示されない場合は、INTERFACE UNITについている「取扱説明書」を参考にしながら、操作方法にまちがいがないかどうか確認してください。

CD-ROMディスクは、CD・ROM² SYSTEM専用のゲームソフトです。

＊CD-ROMディスクは普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

'STORY'

不気味な無人兵器軍から、地球の運命を守れ!

近未来の地球……。重度の大気汚染と天然資源の枯渇によって、末期的な状態に追い込まれた。残り少ない油田の権利を巡って、熾烈な争いを続けてきた2つの国家。戦闘は一進一退をくりかえし、戦況は膠着状態が続いていた。この状態を打破すべく、一方の国家は、恐るべき《無人兵器》の開発に乗り出した。感情を持たず、疲労を感じることもなく、ひたすら効率の良い攻撃のみを実行していくこの戦争機械は、短期間で戦況を一変させた。これに対し、もう一方の国家は、《無人兵器》の全面的な実戦配備を阻止すべく、敵の開発プラントに大規模な第一次侵攻作戦を行なったが、時すでに遅く、《無人兵器》の有効性を証明しただけに終わった。第一次侵攻作戦の敗北から2日後、大幅な作戦変更を行ない第二次侵攻作戦が実施されることになった。

そして、キミは、その第二次侵攻作戦の総司令官に任命されたのだ!

12人の指令官を使いこなせ!

このゲームには、12人の個性豊かな指令官が登場します(ゲームの途中から登場する者もいます)。彼らは、プレイヤーの指揮する第二次侵攻作戦軍に属する部隊を率いて、敵部隊と戦います。指令官によって、得意な戦術、部隊編成、地形などが異なっているので、彼らの性質をよく理解して、適切な軍隊を与え、配備してやらなくてはなりません。

▲ゲームスタート時には、6人の指令官がいる。作戦に合わせた人物を選ぼう。

ステータス画面のみかた

指令官たちの特性は、ステータス画面から読み取ることができます。この特性にあった部隊を編成しないと、十分に力を発揮できなくなります。

装甲車両

主力戦車や、機動戦車などを使った地上作戦の上手さを表す。

支援車両

対空戦車などを使った地上における対航空機戦の上手さを表す。

白兵戦闘

パワードスーツ(歩兵)を使った戦闘の上手さを表す。

支援車両

ミサイル搭載車両など、長距離攻撃兵器の使い方の上手さを表す。

航空兵器

航空機やヘリなどを使った攻撃作戦や、輸送などの上手さを表す。

機動車両

軽車両や移動砲などを使い機動力を生かした作戦の上手さを表す。

○モラルについて

モラルは、作戦に成功すると上がり、失敗すると低下します。モラルの高い指令官は、先制攻撃がしやすくなるなど、作戦をより有利に進めることができます。

コウ・シューガン

年齢／24　性別／男
階級／少佐

冷静で物静かな人物。常に冷静で、堅実な用兵を行う。特に得意な使用兵器はないものの、どのタイプの兵器を扱わせてもそつなくこなすことができる。どちらかといえば、防御型の指令官だ。

ヒューバン・ジーン

年齢／44　性別／男
階級／大佐

士官学校出身のエリートとは一味違った、一兵卒からの叩きあげ。今まで、多くの戦場であげた功績の数々は、軍部内に知られており一目置かれる存在だ。防衛戦が得意で、無理のない兵器運用を行う。

サティー・ファーマス

年齢／26　性別／女
階級／中佐

激しい性格の持ち主で、女性でありながら軍屈指の猛勇として知られている。『雷竜』との異名を持つほどの過激な作戦を行い、成功させてきた。最も得意とするのは兵力の一点集中による突破作戦。

ブロス・レングリート

年齢／33　性別／男
階級／中佐

パワードスーツやその他の人型兵器を使った白兵戦が得意。独特のゲリラ戦法を使い、小隊を率いて敵の基地を落とした経験を多く持つ。部下からの信頼も厚い。航空機や遠距離兵器の扱いは不得手だ。

ガウディー・オークス

年齢／28　性別／男
階級／中佐

典型的な突破型の猛勇である。対空戦、遠距離戦、白兵戦のいずれにおいても高い攻撃力を発揮する。しかし、彼の豪快ではあるが単純な性格が災いして、防御の面では不安がある。

ジョギー・デコウド

年齢／29　性別／男
階級／少佐

風貌からすると覇気に乏しく、何を考えているのか分からない謎の多い人物である。しかし、いったん戦闘となれば指令官として相当の能力を発揮する。小型戦車による機動戦が得意だ。

アリウス・ヒューリック

年齢／30　性別／男
階級／中佐

外見に似合わず、繊細な神経の持ち主。大胆さにやや欠けるものの、綿密かつ正確に作戦を実行する。機動部隊による作戦は苦手だが、遠距離兵器の扱いを得意とし、要塞攻略戦では実力を発揮する。

フレシア・エイラートン

年齢／25　性別／男
階級／大佐

士官学校を首席で卒業。25歳にして大佐の階級にまで昇進したエリート指令官である。秀才らしく、あらゆる兵器を器用に操り、緻密な作戦を正確に実行する。手堅く勝利をものにする優将である。

キム・シルバーグ

年齢／31　性別／男
階級／大佐

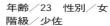
技術部出身という珍しい経歴を持っている。兵器の利点、欠点から構造にいたるまでを的確に把握しており、先端兵器の実力を十二分に引き出す。特に砲撃戦は、攻守ともに完璧といわれている。

オルドック・カリツェンパー

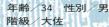
年齢／28　性別／男
階級／少佐

軍内部でもひねくれ者で通っている。かなり難しい性格。航空兵器の扱いにおいては、右に出る者はいない。対空戦車による敵航空機撃墜数は現在No.1。一見、クールな風貌だが、士気の高い人物だ。

フィリー・オージェス

年齢／23　性別／女
階級／少佐

女性ながら、先端航空兵器のテストパイロットとして活躍していた。航空戦では軍部一の攻撃力を持ち、激しい空中戦でも彼女の率いる部隊は最小限の被害で帰還する。だが、地上戦は任せられない。

ウィグ・フレイマー

年齢／34　性別／男
階級／大佐

身長2メートルを越す巨漢。かつて、2倍以上もの兵力を持つ敵部隊を退けたことがある。それ以来、『鉄壁』と称されるようになった。ここに登場する指令官の中で最高の防御力を誇る。

ゲームの始め方

ソフトをセットして電源を入れ、RUNボタンを押すと、タイトル画面になります。この画面でスタートボタンを押すとタイトル画面となり、ここでNEW GAMEかLOAD STARTかを選択します。

NEW GAMEを選ぶと、自軍のメインベースとなる基地からゲームがスタートします。LOAD STARTを選ぶと、以前にセーブしたところから始まります。

ゲーム全体の流れ

スタート ► 部隊編成 ► 部隊移動 ► 拠点攻撃 ►

勝 利

- ○敵軍の拠点ユニットを攻撃によって破壊する
- ○敵軍の全面撤退

敗 北

- ○自軍の部隊が全滅する
- ○自軍の部隊を全部撤退させる
- ○自軍の拠点が破壊された時

作戦画面のマップを見て、ルートを選択し作戦に合わせた部隊編成を行います。拠点攻撃のできる拠点に部隊を移動し、敵拠点を占拠しながら敵メインベースの陥落を目指します。

基本画面のみかた

このゲームの基本となる画面です。各コマンドの意味を覚えて下さい。

部隊編成

同一エリア内にいる2つの部隊間で、ユニットを入れ換えたり、指令官の任命をする。

情報確認

自軍の占領下にある拠点と、それに隣接する拠点の状態を確認することができる。

拠点攻撃

敵拠点に攻撃をするコマンド。自軍は、最高3部隊まで攻撃に参加することができる。

部隊移動

自軍の占領下にあって、ルートのつながっている拠点に部隊を移動させるコマンド。

システム

セーブやロードを行う。

終了

敵軍のターンに移る。

守りを固めることが大切!

このゲームでは、一度陥落させた要塞でも、敵拠点に隣接した部分は、攻撃され奪回されることがあります。拠点を奪回され、工場要塞との補給路が絶たれると、補給が受けられなくなるので注意しましょう。

◀拠点を奪回されたら、前進することよりも、まず補給路を確保しておくことの方が大切。

パッドの使い方

SELECTボタン　Ⅰボタン

方向キー　RUNボタン　Ⅱボタン

方向キー＝カーソルを移動
Ⅰボタン＝コマンドのキャンセル
Ⅱボタン＝コマンドの決定
RUN＝ゲームスタート

部隊編成

▲どの部隊を編成するか選択する

他の部隊とユニットを交換したり、指令官を交代することができます。部隊編成をするときは、守備部隊を含めて最低２部隊以上が同じ拠点内にいることが必要です。また、拠点にいる部隊がすでに全部行動を決定している場合は、部隊編成ができません。

▶１部隊には、最高７ユニットまで編入することができる。戦闘が終わった後などは、必ず攻撃部隊にユニットを補充しておこう。

◀部隊の構成に合わせた指令官を任命しよう。

新部隊の編成

新部隊の発足は、メインベースで行います。自軍の全部隊数が６部隊未満で、部隊に配属されていない指令官が１人以上おり、メインベースの守備部隊に、ユニットが１つ以上あれば、新部隊を編成することができます。

◀自軍の部隊数が６未満のときは、部隊編成のコマンドを選択すると、『新攻撃部隊』の選択項が出る。

▶ユニットの編成が終わったら、指令官を任命する。新部隊は編成した後、行動済部隊として扱われる。

部隊移動

自軍の占領下にあって、ルートがつながっている拠点どうしであれば、その拠点間で部隊を移動させることができます。ひとつの拠点には、最高３部隊まで配備することができます。一度、部隊移動した部隊は行動済部隊となり、そのターンでは『情報確認』以外の行動ができなくなります。

◀部隊の数は、ルート上の旗で表される。移動させたい部隊を選択したら、カーソルで自軍占領下の移動先を指定し、決定する。

▶移動した部隊は、そのターンの間は移動中となってしまう。移動した部隊はすぐに攻撃できないことを忘れずに！

情報確認

確認できる情報は、拠点情報と部隊情報の２つです。拠点情報では、拠点の防衛レベルや基地の形状を調べることができます。自軍の占領拠点だけでなく、隣接する敵拠点の情報も見ることができます。部隊情報では、部隊名称、その部隊に編入されているユニットの数などの状態、それぞれのユニットの詳細データ、そして任命した指令官などを確認することができます。

◀拠点情報では、自軍エリアに隣接する敵拠点の情報も得られる。

▼どの部隊が、どのような編成になっているかを、常に把握しておくことが大切なのだ。

拠点攻撃

拠点攻撃は、自軍部隊の駐留している拠点に隣接している敵拠点にのみ行うことができます。攻撃に参加できる部隊は、最高３部隊までです。拠点攻撃を実行した部隊は、そのターンの間は『情報確認』以外の行動ができなくなるので注意しましょう。

▲マップ上でカーソルを移動させ、攻撃部隊のいる拠点を選択する。

▶攻撃に参加させる部隊を最高３部隊まで選択して、決定する。

◀他の行動をしている部隊は攻撃に参加できない。

戦闘について

◀あらかじめ『情報確認』した後、自軍部隊の構成や、指令官の性質などを考慮して、その部隊の行動を決定する。

◀敵部隊の名称から、どんな構成部隊かを予測する。総合力の他に、敵指令官のモラルも、戦闘の重要なカギとなる。

戦闘の前に自軍の情報を確認！

戦闘が始まると、まず攻撃に参加する自軍部隊の情報が表示されます。どの部隊が、どんな行動（攻撃、防衛、撤退など）を取るかを指示し、攻撃する場合は敵軍の情報が表示され、その中のどの部隊と戦わせるかを選択します。

ユニット解説

このゲームには、40種以上（自軍、敵軍合わせて）のユニットが登場します。1部隊に編入できるユニットは7ユニットまでですが、この組み合わせによって部隊の性質が決定されます。ステータス画面の見方は次の通りです。

機動力
ユニットの行動能力を表す。高いほど行動が素早い。

機体数
1ユニット単位の機体数を表す。

射程
攻撃可能な範囲の広さを表す。高い物は遠距離攻撃が可能。

前装甲
前方からの攻撃に対する防御力を表す。

命中率
装備している武器の行う攻撃の、命中確率の高さを表す。

後装甲
後方からの攻撃に対する防御力を表す。

破壊力
敵部隊に与えることのできるダメージの大きさを表す。

タイプ
ユニットの機種タイプを表す。

▶自軍ユニット

ゲームスタート時に用意されているユニットです。

名称	機種	特徴
バンディー	PS（パワードスーツ）	小型だが重火器を装備した戦闘スーツ。歩兵の役割を持つ。
オグラウス	中型戦車	PSが2体搭乗した戦車。かなりの攻撃力を持っている。
デイハンディー	軽車両	PSに移動用の車輪と、砲台を搭載したもの。
ウィンドアイ	対空戦車	小型で一人乗りの対空戦車。命中率が高い。
エルパー	輸送車	PSを4体収容して移動できる輸送車。
スカーラング	ミサイルトラック	ミサイルを搭載した装甲車両。長い射程距離を持つ。

▶自軍途中入手ユニット

ゲーム進行中に開発され、自軍に補給されるユニットです。勝ち進むにつれて、より強力で高性能なユニットが自動的に開発生産され、補給されていきます。

名称	機種	特徴
ハーフィー	2連戦車	PSが搭乗する中型戦車。2台の砲台を持ち、破壊力が高い。
ポルクット	多足歩行戦車	クモ型の戦車。そこそこの耐久力と破壊力を持つ。
ガンボーイ	4連砲戦車	大きな4つの砲台を持つ戦車。機動性に富み破壊力もある。
ランナー	軽車両	PS2体乗りのジープ。一体が運転し一体が砲台を受け持つ。
リングス	軽車両	PSにキャタピラや戦車砲、強化装甲を搭載したもの。
ウイガース	軽車両	対戦車砲を搭載した車両。機動性に優れている。
ボートウィール	対空自走砲	縦二連式の対空砲2台搭載。命中率が高い。
ボートホール	対空戦車	縦二連式のミサイルポットを2台搭載した戦車。
フイッシャー	PS	PSの火器が強化されたもの。
パラディン	PS	PSに小型ミサイルポットを搭載したもの。
バーディー	輸送ヘリ	重機関砲4台を搭載した輸送用ヘリ。攻撃も可能。
サムボーイ	遠距離兵器	多弾頭のミサイルポットを搭載した遠距離攻撃用兵器。
キング	遠距離兵器	大型カノン砲を搭載。砲壊力は絶大だが命中率がやや低い。
モスキーター	対地攻撃ジャイロ	ミサイルを搭載した遠距離攻撃兵器。破壊力が高い。
カイターク	対地航空機	ジェットエンジンを搭載した超小型の地上攻撃機。
ランサー	対空航空機	航空戦用に開発された、小型のジェット機 。

▶敵軍ユニット

敵軍のユニットは、根本的な構造から自軍のユニットと大きく違っています。攻撃だけを目的につくられた無人兵器であるため、どの機体にも人間は搭乗していません。敵指令官の命令通りに、確実に作戦を実行する能力を持っています。

名称	機種	特徴
ABT-010	戦車	前方に正確な確認装置を搭載した戦車。
ABT-011	戦車	二連の砲身と精密なセンサー群を持つ戦車。破壊力が高い。
ABT-013	戦車	大口径の主砲を持った4方向に移動可能な戦車。
ABT-022	レーザー戦車	レーザー砲を搭載した戦車。
AM-6B	軽車両	ガトリング砲を搭載した6輪の小型戦車。
AM-7	軽車両	球形の車輪を持ち、どの方向にも移動できる小型戦車。
AM-7C2	軽車両	ボディと一体化した砲台を持つ。破壊力がある。
AA-3	対空戦車	強力なミサイルを搭載した対空戦車。
AA-5M	対空戦車	高い耐久力を持つ対空戦車。
ACC-1A	輸送車	4方向の機銃を持った輸送用車両。
AL-30L	遠距離兵器	計測装置を搭載したミサイル発射装置。
AL-31C	遠距離兵器	高性能計測装置を搭載。移動力の高い遠距離兵器。
AL-42	遠距離兵器	二連の砲台と、巨大なレーダー装置を持つ。
AP-114H	対地攻撃ヘリ	最先端のセンサー機器を搭載した対地攻撃用ヘリ。
AP-122D	対空攻撃ヘリ	小さな羽と2つのローターを持った対空攻撃用ヘリ。

名称	機種	特徴
AP-205J	対地航空機	高い移動力と破壊力を持つ、対地攻撃用航空機。
AP-208J	対空航空機	ジェットエンジンを搭載した高性能航空機。
AHS-01	PS	人型のロボット。歩兵の役割を持つ。
AHS-05	PS	強力な火器と装甲を持った人型ロボット。

▶要塞および守備ユニット

要塞および守備は、基本的に移動能力は持っていません。自軍はゲームスタート時、メインベース以外の要塞を持っていないので、敵軍の拠点にある要塞を占拠し、それを使うことになります。要塞は１ターンに毎回１ユニット分のダメージを回復します。

機種	特徴
メインベース	全部隊の本拠地となる拠点。自軍、敵軍ともに同じ能力を持っている。
純要塞	かなりの耐久力を持つ拠点要塞。陥落させると指令官が合流する可能性がある。
工場要塞	陥落させると、新兵器を入手する可能性がある。
補充要塞	補給路を確保しておくための要塞。防御力がやや低い。

部隊の名称について

編成された部隊は(敵部隊も)、その部隊に所属しているユニットの中で最も数の多いユニットの特徴が強く出るようになります。各部隊には、その特徴によって下の表にある6種類の名称がつけられます。同数のユニットが複数ある場合は、①後方支援部隊、②対空戦車部隊、③航空機動部隊、④白兵戦闘部隊、⑤主力戦車部隊、⑥機動戦車部隊の優先順位にそって名称がつけられます。

名　称	特　徴	名　称	特　徴
後方支援部隊	間接車両中心の編成	白兵戦闘部隊	白兵部隊中心の編成
対空戦車部隊	対空車両中心の編成	主力戦車部隊	戦車部隊中心の編成
航空機動部隊	航空車両中心の編成	機動戦車部隊	機動部隊中心の編成

敵部隊の編成と、敵指令官の行動を予測しよう!

敵軍は無人兵器を装備しているため、指令官の作戦がかなり正確に実行されます。敵部隊の名称から部隊の編成を予測し、的確に対応できる自軍部隊を派遣することが作戦成功のカギとなります。また、指令官のモラルの高い方が先制攻撃をかけやすくなっています。敵のモラルが自軍より高いときは、守備力に注意しておきましょう。

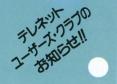
▲航空機動部隊には、対空戦車部隊をぶつけるといったように、それぞれの部隊の特性を生かした対戦のさせ方をすることが大切。

CD-ROMディスク●保管上の注意

●信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。

●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。

●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

ゲームフリーク必読の テレネット情報誌!!

日本テレネットユーザーズクラブは、キミと日本テレネットをつなぐHOTなクラブ。会報の発行や、プレゼントなどうれしい企画が盛りだくさんです。「入会してみたい！」と思った人は、官製ハガキに住所・氏名・電話番号と、「入会案内希望」と書いて、〒162 新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F 日本テレネット ユーザーズクラブ宛に送ってね。待ってるよっ！

特典

その1：豪華会員証発行

その2：2ヶ月に一度、A4サイズのオールカラー会報発行

その3：オリジナルグッズ販売

その4：プレゼント企画

TJCD1016